

WAARSCHUWING

Lees voor het spelen van deze game de instructiehandleiding bij de Xbox 360™ en eventuele overige handleidingen door voor belangrijke informatie over veiligheid en gezondheid. Bewaar alle handleidingen voor toekomstig gebruik. Bezoek www.xbox.com/support of bel met Xbox™ Customer Support (telefoonnummer aan de binnenzijde van de verpakking) om een nieuwe handleiding te ontvangen.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen:

- verder van het televisiescherm af te gaan zitten.
- een kleiner televisiescherm te gebruiken.
- in een goed verlichte kamer te spelen.
- niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

Inhoudsopgave

<i>De Xbox 360 controller gebruiken</i>	4	<i>Gereedschap van de huurmoordenaar</i>	17
<i>Om te beginnen</i>	4	<i>Wapens, gebruiken van de situatie en uitrusting</i>	17
<i>Een carrière aanmaken</i>	5	PISTOLEN EN ANDERE HANDVUURWAPENS	
<i>Ruchtbaarheid</i>	6	GEWEREN	
<i>Connect to Xbox Live</i>	6	MACHINEGEWEREN	
<i>Dichtbij en dodelijk</i>	7	SHOTGUNS	
<i>Handgemeen</i>	7	SLUIPSCHUTTERSGEWEREN	
KOPSTOOT		EXPLOSIEVEN OP AFSTAND	
VUISTSLAG		EXPLOSIEVEN PLAATSEN	
ONTWAPENEN		DE VAL	
WAPENS VERBERGEN		DE OMGEVING GEBRUIKEN	
WURGKOORD		VERREKIJKER	
DE LIFT		MISSIEBRIEFING	
MESSEN		KAARTEN	
INJECTIESPUITEN		<i>Compensatie</i>	20
GIF		BETALING	
MENSELIJK SCHILD		UITGEVEN	
DE DODENSPRONG		INLICHTINGEN	
<i>Behendigheid</i>	11	<i>Wapens en gereedschap</i>	21
<i>De omgeving verkennen en een andere ingang gebruiken</i>	11	<i>Sporen uitwissen</i>	21
OVER MUURTJES SPRINGEN		<i>Bereidingstapes achterhalen</i>	22
VAN BALKONS SPRINGEN		<i>Na de moord</i>	22
DOOR RAMEN KLIMMEN		<i>Credits</i>	24
OVER EEN RICHEL LOPEN		<i>Garantie</i>	29
LANGS REGENPIJPEN KLIMMEN			
LADDERS GEBRUIKEN			
<i>Schuiltechnieken</i>	13		
<i>Verkomen en verschuilen</i>	13		
VERMOMMINGEN			
LICHAMEN VERBERGEN			
LICHAMEN WEGWERKEN			
<i>Toegang</i>	14		
<i>Deuren, sloten en beveiliging</i>	14		
OBSERVATIE EN COMMUNICATIE			
COMMUNICATIE			
OBSERVATIE			
LOPERS			
SLEUTELKAARTEN			
SLOTEN OPENSCHieten			
IN KASTEN VERSTOPPEN			
<i>Afleidings technieken</i>	16		

4.

De Xbox 360 controller gebruiken*Om te beginnen***BESTURING VAN DE HUURMOORDENAAR**

Wapen herladen	B umper RB
Hurken/sluipen	Trekker LT (ingedrukt houden)
Verplaatsen	Stick L
Richten	Stick R
Actie	A -knop (kort indrukken)
Actielijst	A -knop (ingedrukt houden)
Voorwerp laten vallen	Y -knop (kort indrukken)
Voorwerp gooien	Stick L (ingedrukt houden en daarna loslaten)
Voorwerp oppakken	B -knop (kort indrukken)
Lijst met opgepakte voorwerpen	B -knop (ingedrukt houden en daarna loslaten)
Wapen gebruiken	Trekker RT
Wapen opbergen	X -knop (kort indrukken)
Inventaris openen	X -knop (ingedrukt houden)
Inventaris sluiten	X -knop (loslaten)
Zoomfunctie sluipschutters- geweer aan/uit	Stick R (indrukken)

5.

Van perspectief wisselen	Stick  (indrukken)
Zoomfunctie	
sluipschuttersgeweer	Stuurknop  
Door acties scrollen	Stuurknop  
Door inventaris scrollen	Stuurknop  
Kaart	Bumper 
Pauze	 -knop
Doelstellingen	 -knop

Een carrière aanmaken

CARRIÈRE BEHEREN

Voordat je als huurmoordenaar op pad gaat, maak je eerst een Career (carrière) aan. Hierin worden je voortgang en voorkeuren bijgehouden, net als je wapenkeuze, banksaldo en overige uitrusting en voorwerpen. In het scherm Career Manager (carrière beheren) kies je New (nieuw) en voer je een naam in.

Als je al eerder een carrière bent begonnen, kun je deze selecteren in het scherm Career Manager en je carrière als huurmoordenaar voortzetten. In dit scherm kun je je carrières ook verwijderen (delete).

NIVEAU

Nadat je een carrière hebt aangemaakt, kun je een niveau kiezen. Er zijn 4 verschillende niveaus:

- **ROOKIE (BEGINNER)**
Dit niveau is voor nieuwe en onervaren huurmoordenaars. Je kunt tijdens een missie zo vaak opslaan als je wilt.
- **NORMAL (NORMAAL)**
Voor huurmoordenaars die met plezier naar hun werk gaan. Je mag zeven keer opslaan per missie.
- **EXPERT**
Voor de ervaren en geoefende huurmoordenaar. Je mag drie keer opslaan per missie.
- **PROFESSIONAL (BEROEPSMOORDENAAR)**
Voor de professionele huurmoordenaar. Je kunt niet opslaan tijdens een missie.

EEN HANDLEIDING VOOR DE HUURMOORDENAAR

Deze handleiding geeft inzicht in de denk- en werkwijze van de beroepsmoordenaar. Er wordt dieper ingegaan op de complexiteit, vaardigheden en fijne kneepjes van het huurmoordenaarsvak.

De in deze handleiding beschreven technieken variëren in complexiteit. In de volgende legenda is aangegeven hoe moeilijk het is om ze uit te voeren.

6.



Ruchtbaarheid

ANONIMITEIT, DE VERMOMMING VAN DE HUURMOORDENAAR

De huurmoordenaar houdt niet van aandacht. Hij voelt zich dan ook alleen op zijn gemak als hij zijn werk in alle anonimiteit kan uitvoeren.

Als het maar enigszins mogelijk is, probeert de huurmoordenaar een bloedbad te voorkomen. Hij zit namelijk niet te wachten op agenten en getuigen die hem de kop kunnen kosten.

Het doden van burgers leidt stevast tot videobeelden en getuigen op de plaats delict. Hierdoor neemt de ruchtbaarheid van de huurmoordenaar toe. Dit zorgt ervoor dat het moeilijker voor hem wordt om een volgende moord te plegen.

De huurmoordenaar wil niet gezien worden. Daarom zorgt hij ervoor dat hij zijn werk onopgemerkt uitvoert en geen aanwijzingen of getuigen achterlaat. Hij vernietigt camera's en banden met opnamen om ervoor te zorgen dat zijn daden niet op video worden vastgelegd.

Via de media verneemt de huurmoordenaar zijn succes en de ruchtbaarheid die er aan zijn daden wordt gegeven. Hij leest de kranten om uit te vinden of er nog getuigen zijn.

Bovendien kunnen kranten informatie bevatten over eerdere doelwitten en missies, en aanwijzingen geven over de identiteit van de huurmoordenaar.

Xbox Live

Speel tegen wie dan ook, wanneer je maar wilt op Xbox Live®. Stel je profiel samen (je gamercard). Chat met je vrienden. Download content op Xbox Live Marketplace. Verzend en ontvang voice- en videobberichten. Maak verbinding en doe mee aan de revolutie.

VERBINDING MAKEN

Voordat je Xbox Live kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox Live. Ga naar www.xbox.com/live voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox Live beschikbaar is in jouw regio.

GEZINSINSTELLINGEN

Met behulp van deze gebruiksvriendelijke en flexibele tools kunnen ouders en verzorgers beslissen tot welke games jonge kinderen toegang hebben op basis van een evaluatie van de inhoud. Ga naar www.xbox.com/familysettings voor meer informatie.

7.

Dichtbij en dodelijk

Handgemeen

De huurmoordenaar gebruikt zijn handen om een doelwit geruisloos uit te schakelen en onvoorziene omstandigheden het hoofd te bieden. Het merendeel van zijn vaardigheden is bij uitstek geschikt voor gebieden waar je geen vuurwapens kunt gebruiken.

KOPSTOOT



Gebruik de stick **L** om voor je slachtoffer te gaan staan en voer met de trekker **RT** een kopstoot uit.

VUISTSLAG



Gebruik de stick **L** om voor een vermoord slachtoffer te gaan staan en gebruik de trekker **RT** om een dreun uit te delen.

ONTWAPENEN



Gebruik de stick **L** om voor een slachtoffer te gaan staan en ontwapen hem met de trekker **RT**.

Opmerking: een vuurwapen kan tijdens een worsteling plotseling afgaan.

WAPENS VERBERGEN

Indien mogelijk voert de huurmoordenaar zijn werk uit met wapens die hij kan verbergen. Bepaalde wapens zijn in de meeste openbare gebieden niet te detecteren als ze zijn opgeborgen.

8.



Gebruik de stick **L** om naar je doelwit te lopen en de **X**-knop om toegang te krijgen tot je inventaris en een wapen te kiezen. Gebruik de trekker **RT** om te vuren. Druk op de **X**-knop om je wapen te verbergen.

WURGKOORD

Van alle wapens van de huurmoordenaar is het wurgkoord het moeilijkst te gebruiken, maar het meest eenvoudig om te verbergen. Dit efficiënte en geruisloze wapen voorkomt dat iemand alarm slaat.



Ga naar je inventaris om het wurgkoord te selecteren. Houd daarna de trekker **RT** ingedrukt om de draad strak te houden. Hierdoor schakel je automatisch over naar de sluipstand. Gebruik de stick **L** om je doelwit van achteren te besluipen en gebruik de trekker **RT** om hem te wurgen.

Opmerking: als je wordt betrapt of er niet in slaagt de verwurging in een vloeiende beweging uit te voeren, kan je slachtoffer alarm proberen te slaan of je aanvallende!

DE LIFT



De huurmoordenaar heeft een voorkeur voor locaties waar geen camera's en getuigen zijn. Op deze manier kan hij ongezien afrekenen met een bewaker of doelwit. Liften zijn hier uitermate geschikt voor. Druk op de **A**-knop om het luik van een lift te openen. Rust jezelf uit met de wurgkoord uit je inventaris en kijk door het open luik. Als je slachtoffer zich onder je bevindt, druk je op de **A**-knop om hem/haar te wurgen en uit de lift te trekken.

9.

MESSEN

Een mes is een ander geruisloos en eenvoudig te verbergen wapen en dus ideaal voor een huurmoord.



Ga naar je inventaris en selecteer het mes. Houd de trekker **LT** ingedrukt om over te schakelen naar de sluipstand en besluip je doelwit van achteren. Gebruik vervolgens de trekker **RT** om de keel van je slachtoffer door te snijden.



Je kunt het mes ook werpen. Richt met de stick **LB** en houd de stick **LB** ingedrukt. Laat los om het mes naar je doelwit te gooien.

INJECTIESPUITEN

De huurmoordenaar gebruikt twee verschillende soorten injectiespuiten. De spuit met verdovingsmiddel (niet dodelijk) is een effectief middel om bewakers en burgers die zijn pad kruisen te verdoven. Hierdoor beperkt hij het aantal slachtoffers tot een minimum en geeft hij weinig ruchtbaarheid aan zijn daden. De spuit met gif (dodelijk) wordt gebruikt om een doelwit direct te vermoorden of eerst zijn voedsel of drank te vergiftigen. Zo sterft het slachtoffer op een veilige afstand.



Ga naar je inventaris en selecteer de gewenste spuit. Gebruik de trekker **LT** en de stick **LB** om je doelwit te besluipen. Gebruik vervolgens de trekker **RT** om het gif in de nek van je slachtoffer te spuiten.

GIF

De huurmoordenaar bestudeert vaak het gedragspatroon van zijn slachtoffers. Vervolgens vergiftigt hij ze met klinische precisie vanaf een veilige afstand.

10.

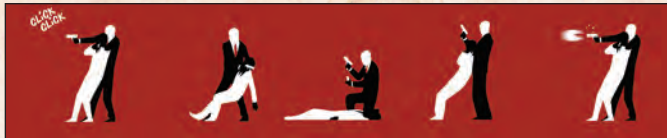


☞ ☞ ☞ Ga voor het voedsel of drankje staan, open je inventaris en selecteer de benodigde spuit. Gebruik de stick **R** om op het eten of drinken te richten en gebruik de trekker **RT** om het te vergiftigen.

De huurmoordenaar laat geen middel onbenut om een voordeel te behalen, zodat hij zijn contract kan nakomen.

MENSELIJK SCHILD

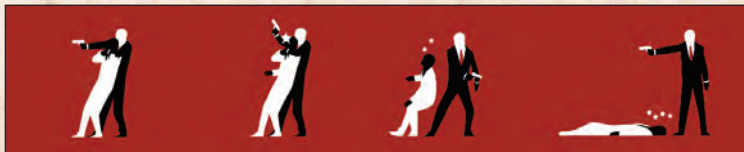
Om zich uit een netelige situatie te redden, kan de huurmoordenaar iemand als menselijk schild gebruiken.



☞ ☞ ☞ Selecteer hiervoor eerst een vuurwapen in je inventaris. Besluip je slachtoffer vervolgens van achteren en druk op de **A**-knop om hem vast te grijpen en als menselijk schild te gebruiken.



☞ ☞ ☞ Druk op bumper **RB** om je vuurwapen te herladen als je een menselijk schild gebruikt.

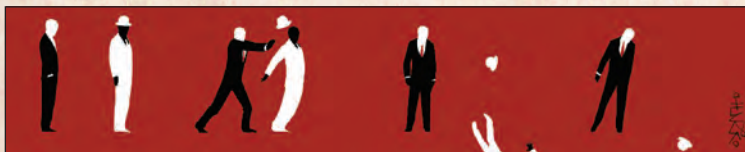


☞ ☞ ☞ Als het gevaar is geweken, druk je opnieuw op de **A**-knop. Hierdoor sla je het menselijk schild bewusteloos. Als je het niet meer nodig hebt, kun je het menselijk schild ook tegen de grond drukken. Druk hiervoor op de **V**-knop.

11.

DE DODENSPRONG

Op hoog gelegen plaatsen kan de huurmoordenaar zelfmoord van zijn slachtoffer simuleren.



Gebruik de stick om jezelf achter je doelwit te positioneren en gebruik de trekker om deze over een richel of reling te duwen.

*Behendigheid**De omgeving verkennen en een andere ingang gebruiken*

De huurmoordenaar zoekt altijd de meest onopvallende weg door een omgeving. Hij zal alle mogelijke toegangswegen bestuderen voordat hij de moord pleegt.

*Klimmen en ladders gebruiken***OVER MUURTJES SPRINGEN**

Loop naar een muurtje en beweeg de stick naar voren om er automatisch overheen te springen.


VAN BALKONS SPRINGEN

Loop naar het balkon en beweeg de stick richting de rand van het balkon om er automatisch overheen te springen.

12.



DOOR RAMEN KLIMMEN



 Loop naar een open raam en beweeg de stick  naar voren om er automatisch doorheen te klimmen.




OVER EEN RICHEL LOPEN



 Loop naar een richel en beweeg de stick  in de richting van de richel om er automatisch op te klimmen.




LANGS REGENPIJPEN KLIMMEN



 Loop naar de regenpijp en beweeg de stick  naar voren om de regenpijp vast te pakken. Beweeg de stick  omhoog of omlaag om naar boven te klimmen of af te dalen.

LADDERS GEBRUIKEN



Loop naar de ladder en beweeg de stick  naar voren om de ladder vast te pakken. Beweeg de stick  omhoog of omlaag om naar boven te klimmen of af te dalen. Gebruik de trekker  om van de ladder te springen.

Schuiltechnieken



Vermommen en verschuilen

De huurmoordenaar maakt vaak gebruik van schuiltechnieken. Op deze manier blijft hij onopgemerkt en kan hij een nietsvermoedend doelwit verrassen.

VERMOMMINGEN

Om anoniem te blijven, steelt de huurmoordenaar kleding uit kleedhokjes, kamers en van de mensen die de kleding dragen. Zo kan hij zich vermommen en zich onopgemerkt door zwaarbeveiligde ruimtes bewegen. Als de huurmoordenaar de kleding van een arbeider draagt, kan hij zijn gereedschap ook als wapen gebruiken zonder verdacht te ogen. Zo draagt een timmerman hamers en een spijkerpistool bij zich, maakt een tuinman gebruik van een heggenschaar, enz.






  Ga naast een dood of bewusteloos lichaam staan en druk op de **B**-knop om je om te kleden.

LICHAMEN VERBERGEN

Een huurmoordenaar werkt zo discreet mogelijk. Als hij tijdens een missie te maken krijgt met onvoorziene slachtoffers, zoekt hij zo snel mogelijk een geschikte plaats om de lichamen te verbergen.




   Ga naast een dood of bewusteloos lichaam staan en druk op de **A**-knop om het lichaam te verslepen. Druk op de **V**-knop om het lichaam los te laten.

LICHAMEN WEGWERKEN

Tijdens de moeilijkere missies kunnen onvoorziene slachtoffers vallen. Deze moorden kunnen je dekmantel in gevaar brengen, de beveiliging alarmeren en ervoor zorgen dat je doelwit onraad ruikt. De huurmoordenaar probeert dit zo veel mogelijk te vermijden. Hij past zich snel aan de omgeving aan en gebruikt ijskasten, klerenkasten, douches en slecht verlichte gebieden om lichamen weg te werken.



14.

 Ga naast een dood of bewusteloos lichaam staan en druk op de **A**-knop om het lichaam te verslepen. Druk op de **A**-knop om het deksel van een container te halen en nogmaals op de **A**-knop om het lichaam te dumpen.

Toegang

Deuren, sloten en beveiliging

De huurmoordenaar is een slotenexpert. Dankzij zijn speciale gereedschap en afleidingstechnieken verkrijgt hij toegang tot de best beveiligde locaties.

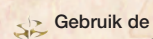
OBSERVATIE EN COMMUNICATIE

Als de huurmoordenaar wil overleven, is kennis onmisbaar. Ieder detail is onder de loep genomen, zodat alle mogelijke scenario's, uitgangen en ontsnappingswegen bekend zijn.

COMMUNICATIE

De huurmoordenaar past regelmatig subtiele communicatietechnieken toe op het personeel van een doelwit. Zo kan hij aan nuttige informatie over een locatie komen.




 Gebruik de stick **L** om op een persoon af te stappen en druk op de **A**-knop om een gesprek aan te gaan.

OBSERVATIE

Voordat een huurmoordenaar een kamer binnengaat, geeft hij eerst zijn ogen de kost. Op deze manier voorkomt hij onnodige verrassingen en laat hij niets aan het toeval over.



 Gebruik de stick **L** om naar een deur te lopen. Houd de trekker **LT** ingedrukt om te hurken en druk op de **A**-knop om door het sleutelgat te kijken. Druk nogmaals op de **A**-knop om te stoppen met gluren.

15.

LOPERS

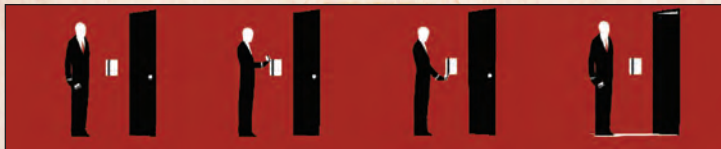
De looper is voor de huurmoordenaar standaardgereedschap bij iedere klus. Hij is eenvoudig te verbergen en wordt niet opgemerkt door detectieapparatuur. De huurmoordenaar kan betere lopers kopen om een slot makkelijker en sneller te openen.



Gebruik de stick **L** om naar een gesloten deur te lopen. Druk vervolgens op de **A**-knop om het slot open te maken.

SLEUTELKAARTEN

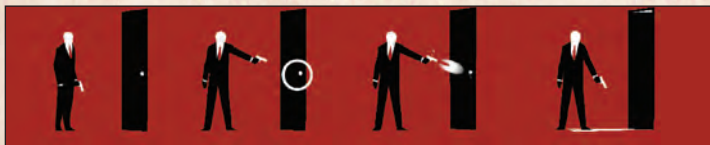
Op zwaarbewaakte locaties heeft de huurmoordenaar sleutelkaarten nodig om bij zijn doelwit te komen. Deze kaarten kan hij tijdens een missie stelen uit kamers of van bewakers.



Gebruik de stick **L** om naar een gesloten deur te lopen. Druk vervolgens op de **A**-knop om de sleutelkaart te gebruiken en de deur te openen.

SLOTEN OPENSCHieten

Soms gaan de dingen niet helemaal zoals ze moeten lopen en heeft de huurmoordenaar geen tijd om de looper te gebruiken. In dit soort gevallen schiet hij het slot van een deur kapot. Dit werkt alleen bij gewone sloten, dus niet bij deuren waar een sleutelkaart voor nodig is. Deze methode is riskant omdat de beveiliging het schot kan horen of een kapotte deur kan ontdekken.



Selecteer een vuurwapen uit je inventaris, loop naar de deur toe en gebruik de stick **R** om op het slot te richten. Gebruik de trekker **RT** om te schieten en zo het slot te openen.

16.

IN KASTEN VERSTOPPEN

Gebruik de stick **L** om naar een kast te lopen en druk op de **A**-knop om naar binnen te gaan. Druk opnieuw op de **A**-knop als je de kast weer wilt verlaten.

Afleidingstechnieken

Om tijd te winnen en toegang te krijgen tot zwaarbewaakte locaties, maakt de huurmoordenaar gebruik van diverse afleidingstechnieken.

**HET MUNTJE**

De huurmoordenaar gooit in een bewaakte ruimte vaak met een klein voorwerp als een steen of muntje. Hierdoor zet hij bewakers op het verkeerde been. Deze techniek wordt meestal gebruikt om het aantal slachtoffers zo laag mogelijk te houden of om ongezien langs de bewaking te glippen.

Ga naar je inventaris en selecteer een muntje of een ander klein voorwerp waarmee je kunt gooien. Houd de stick **L** ingedrukt om je gereed te maken voor de worp. Gebruik de stick **R** om te richten en laat de stick **L** los om te gooien.

**HET LICHT MANIPULEREN**

Gebruik je vuurwapens om lichten en stroomkasten kapot te schieten. Hierdoor hul je een ruimte in het duister en dwing je de bewakers om op onderzoek uit te gaan.

Om anoniem te blijven, manipuleert de huurmoordenaar waar mogelijk het licht.

Ga voor een schakelaar/stroomkast staan en druk op de **A**-knop om een kamer/gebied in het duister te hullen.

Je kunt de lichten ook vernietigen. Ga naar je inventaris en selecteer een vuurwapen. Gebruik de stick **R** om op de lichtbron te richten en gebruik de trekker **RT** om deze kapot te schieten.

Gereedschap van de huurmoordenaar

De huurmoordenaar kan tijdens zijn werk alleen vertrouwen op zijn materiaal. Hij heeft al zijn wapens bestudeerd en beheerst ze stuk voor stuk. Op die manier gebruikt hij voor iedere klus het juiste gereedschap. Zo kan hij zo anoniem en onopvallend mogelijk zijn werk doen.

Ouurwapens, gebruikmaken van de situatie en uitrusting

PISTOLEN EN ANDERE HANDVUURWAPENS

De huurmoordenaar kiest voor pistolen en andere handvuurwapens vanwege hun kracht en omvang. Ze zijn eenvoudig te verbergen en zeer effectief in combinatie met een demper. De huurmoordenaar gebruikt deze wapens alleen als hij zich in de buurt van zijn slachtoffer bevindt. Handvuurwapens beschikken namelijk over beperkte munitie en zijn weinig nauwkeurig over lange afstanden.



GEWEREN

De huurmoordenaar maakt alleen gebruik van geweren als hij in het nauw is gedreven. Geweren zijn vanwege de omvang en het lawaai dat ze maken moeilijk te verbergen. Daar staat tegenover dat ze erg effectief zijn over een afstand van maximaal 300 meter. Om nauwkeurig te richten moet gebruik worden gemaakt van enkele en semi-automatische schoten.



MACHINEGEWEREN

Het machinegeweer is vanwege zijn lage gewicht een handig te hanteren wapen dat de huurmoordenaar een hoge vuursnelheid biedt. Het wapen kan alleen worden gebruikt als de huurmoordenaar zich in de buurt van zijn slachtoffer bevindt. Net als het geweer is het machinegeweer een weinig subtiel wapen dat minder nauwkeurig en een stuk opvallender is dan een gedempt handvuurwapen.



18.

SHOTGUNS

De shotgun heeft een allesverwoestende uitwerking van dichtbij, maar maakt een hoop herrie! De huurmoordenaar gebruikt dit wapen alleen als hij in het nauw is gedreven en geen andere uitweg meer ziet.

**SLUIPSCHUTTERSGEWEREN**

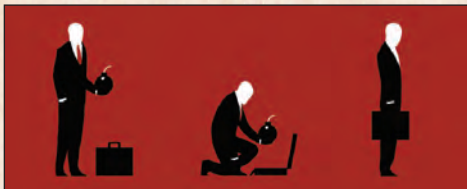
De lieveling van de huurmoordenaar. Het sluipschuttersgeweer is het meest krachtige en nauwkeurige wapen om een doelwit mee om te leggen. Dit wapen kan worden gedempt en is vanaf een veilige afstand te gebruiken. Het bestaat uit losse onderdelen zodat het na gebruik in een afgesloten koffer kan worden gestopt.



Het sluipschuttersgeweer is het favoriete wapen van de huurmoordenaar en dodelijk in de juiste handen.

**EXPLOSIEVEN OP AFSTAND**

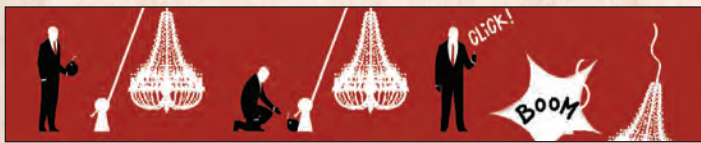
Explosieven vormen een zeer nuttig onderdeel van het arsenaal van de huurmoordenaar. Ze kunnen in de kamer van een doelwit worden geplaatst en van een veilige afstand tot ontploffing worden gebracht.



De huurmoordenaar maakt op slimme en strategische wijze gebruik van explosieven om zijn slachtoffers uit te schakelen.

EXPLOSIEVEN PLAATSEN

Plaats een lading op het bevestigingspunt van een kroonluchter om een doelwit te doden. Hierdoor lijkt de moord in eerste instantie op een ongeluk, zodat de huurmoordenaar probleemloos kan weglopen van de plaats delict. Er zijn nog meer manieren om een aanslag op een ongeluk te laten lijken.



DE VAL

De huurmoordenaar zoekt altijd naar opgehangen voorwerpen waarmee hij zijn slachtoffer kan uitschakelen. Door explosieven te gebruiken of glas en bevestigingspunten kapot te schieten met een krachtig wapen als een sluipschuttersgeweer, kan hij voorwerpen naar beneden laten storten.

DE OMGEVING GEBRUIKEN

De huurmoordenaar zal er de voorkeur aan geven de moord op een ongeluk te laten lijken. In een keuken ziet hij bijvoorbeeld het potentieel van een gaspit. Hij weegt alle mogelijkheden af en zorgt ervoor, als het ook maar enigszins mogelijk is, dat de moord op een bizar ongeluk lijkt.

VERREKIJKER

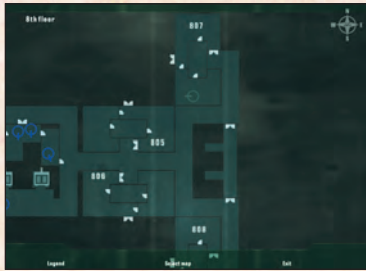
Het beste gereedschap als de huurmoordenaar iets moet observeren. De verrekijker is bij uitstek geschikt om het gedragspatroon van een doelwit vanaf een afstand te bestuderen.

MISSIEBRIEFING



De huurmoordenaar maakt tijdens een klus voortdurend gebruik van de missiebriefing. Op deze manier heeft hij altijd informatie over de doelstellingen en zijn doelwit bij de hand, en hoeft hij niets aan het toeval over te laten.

20.

KAARTEN

verschijnt altijd op de kaart.

Om een missie tot een goed einde te brengen, zijn gedetailleerde kaarten en inlichtingen onmisbaar. Kaarten worden door de huurmoordenaar gebruikt als navigatiemiddel tijdens een klus. Omdat de kaarten zo gedetailleerd zijn, verdwaalt hij nooit en heeft hij belangrijke gegevens over de bewaking, beveiliging en de locatie van zijn doelwit. Tijdens zwaardere missies koopt de huurmoordenaar aanvullende informatie en inlichtingen om zijn werk wat eenvoudiger te maken. Deze aanvullende informatie

*Compensatie***BETALING**

De huurmoordenaar wordt uitbetaald in ongemerkte biljetten. Dit is eenvoudig over te maken naar een buitenlandse bank en niet te traceren. Het bedrag dat hij ontvangt, is afhankelijk van het risico en het sociale en politieke gewicht van een doelwit. Hoe meer risico en hoe belangrijker de persoon, des te hoger is de beloning.

De huurmoordenaar verdient bonussen door een moord snel en gladjes uit te voeren en geen sporen achter te laten. Hij kan extra geld verdienen door koffertjes buit te maken en geld uit kluisen te roven.

Opmerking: door een missie opnieuw te spelen, kun je extra geld verdienen. Je ontvangt dan het verschil tussen het oorspronkelijke bedrag en de nieuwe beloning.

UITGEVEN

De huurmoordenaar leidt een sober leven. Hij vestigt geen aandacht op zich door veel uit te geven. De huurmoordenaar kiest ervoor om zijn geld te spenderen aan nieuw gereedschap, informatie en schoonmakers. Laatstgenoemden mogen het bloederige resultaat van een uit de hand gelopen klus wegpoetsen.

INLICHTINGEN

structurele informatie over de betreffende locatie in handen te krijgen.

De huurmoordenaar koopt zijn informatie voordat hij aan een klus begint. Dit maakt de uitvoering van de doelstellingen en de missie in het algemeen een stuk eenvoudiger. Het gaat dan om informatie over de locatie van het doelwit (in welke kamer moet de moordenaar zijn en wat kan hij verwachten?) en over de toegangsmogelijkheden (de noodzaak van een vermomming, afgesloten gebieden, deuren met sleutelkaartlezers, fouilleringspunten en smokkelmogelijkheden). De huurmoordenaar zal altijd proberen om

21.

Hulpmiddelen van het bureau: de huurmoordenaar heeft de mogelijkheid om aanvullende voorwerpen te kopen. Deze zijn op de kaart weergegeven als hulpmiddelen van het bureau (agency pickups). Soms zijn dit contactpersonen die je waardevolle informatie verschaffen.

Wapens en gereedschap

De huurmoordenaar verbetert zijn arsenaal met speciale voorwerpen die niet te traceren zijn. Deze voorwerpen moeten eerst worden besteld bij een betrouwbare heler. De huurmoordenaar kiest de beste wapens en hulpmiddelen die er op de markt verkrijgbaar zijn:



GEAVANCEERDE LOPERS - Hiermee kun je sloten sneller openmaken.

ADRENALINE - Vult gedeeltelijk de gezondheid aan.

KOGELWEREND VEST - Hiermee kan de huurmoordenaar een aantal kogels opvangen.

PIJNSTILLERS - Vult de gezondheid van de huurmoordenaar een klein beetje aan.



Sporen uitwissen

De huurmoordenaar ruimt zijn rotzooi zo veel mogelijk zelf op. Maar soms loopt een klus uit de hand waardoor hij moet vluchten en hulp van buitenaf nodig is. Zo kunnen lichamen alsnog worden opgeruimd. Door mensen om te kopen geef je weinig ruchtbaarheid aan je daden.



Opmerking: als je een missie opnieuw speelt en een lager ruchtbaarheidsniveau haalt dan de vorige keer, wordt je huidige ruchtbaarheidsniveau verlaagd.

22.

Beveiligingstapes achterhalen

De huurmoordenaar bereidt zijn klus tot in de puntjes voor met behulp van de beknopte informatie van het bureau. Hierdoor weet hij waar camera's zijn opgehangen. Desondanks kan het voorkomen dat de huurmoordenaar onder druk iets moet doen wat op camera wordt vastgelegd. Als de omstandigheden het toelaten, moet hij altijd zijn eigen sporen uitwissen. Daarom zal hij op zoek moeten naar de controlekamer om al het bewijsmateriaal te verwijderen.



Gebruik de stick  om voor een recorder te gaan staan en druk op de -knop om de tape te verwijderen.

Na de moord

Als de huurmoordenaar op succesvolle wijze een missie heeft volbracht, hoeft hij nog niet klaar te zijn. Het is mogelijk dat hij voorwerpen moet ophalen of vervangen die zijn achtergebleven op de plaats delict (bijvoorbeeld kleding of wapens).

Misschien zijn er ook nog getuigen. Zij kunnen je anonimiteit in gevaar brengen (zie pagina 6) waardoor het moeilijker is om een volgende klus tot een goed einde te brengen.

Bovendien vestigt het doden van onschuldigen en wetsdienaren extra aandacht op eerder voltooide missies. Dit zijn extra kosten voor de huurmoordenaar, want het bureau brengt onschuldige slachtoffers in rekening. Onnodige publiciteit is slecht voor de zaken en vermindert de DAMAGE CONTROL (schadebeperking), zoals aan het eind van een missie wordt getoond.

De huurmoordenaar kan deze onkosten (verplicht of optioneel) betalen na het succesvol voltooien van een missie.

Opmerking

Je kunt Hitman: Blood Money alleen spelen als je de console hebt ingesteld op PAL 60 Hz.

Zo stel je de console in op PAL 60 Hz:

1. Selecteer 'System' (systeem) in het Xbox 360 Dashboard
 2. Selecteer 'Console Settings' (console-instellingen) en druk op A
 3. Selecteer 'Display' (beeld) en druk op A
 4. Selecteer 'PAL Settings' (PAL-instellingen) en druk op A
 5. Selecteer 'PAL-60' en druk op A
 6. Kies 'Yes, keep these settings' (deze instellingen behouden) en druk op A
- Niet alle televisies ondersteunen PAL 60 Hz. Raadpleeg de handleiding van je televisie of neem contact op met de fabrikant om erachter te komen of je tv PAL 60 Hz ondersteunt.



24.

*Credits***EIDOS****CEO**

Jane Cavanagh

Commercial Director

Bill Ennis

Financial Director

Rob Murphy

Company Secretary

Anthony Price

Head of European Publishing

Scott Dodkins

Product Acquisition Director

Ian Livingstone

Worldwide CTO

Julien Merceron

Development Director

Darren Barnett

Executive Producer

Neil Donnell

Assistant Producer

Adam Lay

Creative Development Director

Patrick O'Luanaigh

Head of Global Brand

Larry Sparks

Brand Manager

Kathryn Clements

Head of Support Services

Flavia Timiani

Senior Localisation Manager

Monica Dalla Valle

Localisation Manager

Alex Bush

Creative Manager

Quinton Luck

Senior Designer

Jodie Brock

QA Manager

Marc Titheridge

QA Supervisor – Functionality

John Ree

QA Lead Technicians

Paul Harrison

David Haddon

Germaine Mendes

Shams Wahid

QA Technicians

Steve Addis

Linus Dominique

Allen Elliott

Steve Inman

Andy Brown

Carl Perrin

George Wright

William Wan

Alistair Hutchinson

Neil Delderfield

Steven Taylor

Andrew Standen

Special Thanks:

A big thanks to all our European Marketing, Sales and Web teams as well as our Finance department who have done a wonderful job to make this game happen. Your tremendous work is much appreciated. A big thanks also to Tom Waine for writing this manual.

IO-INTERACTIVE**Game Director**

Rasmus Højengaard

Technical Producer

Martin Amor

Art Director

Tore Blystad

Gameplay Director

Peter Fleckenstein

Producer

Helle Marijnissen

Programmers

Jens Bo Albretsen

Brian Meidell Andersen

Marcell Baranyai

Carsten Brügmann

Zoltán Buzáth

Bo Cordes

Neil Coxhead

Theo Engell-Nielsen

Chris Gilbert

Martin Harring

Morten Heiberg

Michael Holm

Morten Suldrup Larsen

Péter Málnai

Peter Wraae Marino

Sandor Nyako

Stein Nygård

Lars Plester

Mads Østerby Olesen

Rasmus Sigsgaard

Jens Skinnerup

Hakon Steino

Jeroen Wagenaar

Lead Character artists

David Giraud

Tom Isaksen

Artists

Jacob Andersen

Tobias Biehl

Marek Bogdan

Svend Christensen

Timothy Evison

Peter Fleckenstein

Thor Frølich

Allan Hansen

Bo Heidelberg

Søren B. Jensen

Sascha Jungnickel

Jesper Vorsholt Jørgensen

Rasmus Kjær

Sebastian "Vlad" Lindoff

Oskar Lundqvist

Stephan Nilsson

Mads H. Peitersen

Anders Pedersen

Jesper Kieler Petersen

Oleksandr Pshenichniy

Birgitte Bay Overgaard

Thomas Storm

Gyorgyi Szakmar

Concept artists

Morten Bramsen

Henrik Hansen

Lead Animator

Barbara Bernád

Animators

Frederik Budolph-Larsen

Jens Peter Kurup

Søren Lumholtz

Frederic Poirier

Martin Poulsen

Thomas Peter Theede Neubert

Gameplay Scripters

Jesper Donnis
Jonas Lind
Thomas Løfgren
Jacob Mikkelsen

Max Scripters

Petronela Cimpoesu
Mikkell Hempel

Lead Sound Designer

Simon Holm

Sound Designers

Ivan Brandt
Thomas "Tomzen" Dietl
Michael Ziegler

Engine Programmers

Rune Brinckmeyer
Micky Kelager Christensen
Kasper Engelstoft
Károly Faragó
David Guldbrandsen
Karsten Hvidberg
Michael Bach Jensen
Mircea Marghidanu
Asger Mangaard
Allan Merrild
Morten Mikkelsen
Kasper Høy Nielsen
Martin Pollas
Jon Rocatis
Henning Semler
Gyula "Luppy" Szentirmay
Torsten Kjær Sørensen
Andreas Thomsen

Script Writer

Greg Nagan

Additional Programmers

Peter Andreasen
Jesper Christiansen
Henrik Edwards
Martin Gram
Martin Lütken
Michael Juel Nielsen

Additional Artists

Michael Bing
Alan Cameron Boyle
Miklos Búte
Johan Flod
Mads Prahm
Morten "Mazy" Hedegren
Michael Heilemann
Balázs von Kiss
Peter von Linstow
Roberto Marchesi
Peter Eide Paulsen
Rasmus Poulsen

Additional Animators

Anders Haldin
Gabor Horvath
Craig Kristensen
Martin Madsen
Doron Meir
Simon Sonnichsen
Kim Zoll

Additional Sound Designer

Peter Wendelboe Hansen

Additional Engine

Programmers
Thomas Jakobsen
Ulf Johansen
Steffen Toksvig

Additional Script Writer

Morten Iversen

MUSIC

Music Composed and
Produced by Jesper Kyd
(Score)

Music Performed by the
Budapest Symphony Orchestra
(Score)

QA

Petronela Cimpoesu
Hugh Grimley
Klavs Kofod
Janus Rau
Oliver Winding

Additional QA

Natasza Ashkanani
Christian Egense
Mikkel Havmand
Frederikke Hoff
Uffe Holm
Tatiana Højengaard
Marja Kontinen
Jakob Mygind
Thomas Møller
Kristian Rise
Jakob Rød

Management

Janos Flösser
Morten Borum

Section Management

Martin Amor
Jacob Andersen
Karsten Hvidberg
Jens Peter Kurup
Karsten Lund
Martin Pollas
Mads Prahm

Support

Mette Agerbæk
Else Andersen
Michael Andersen
Line Bundgaard
Ulla Goldberg
Anni Greve Andersen
Fredrik Ax
Jakob Bondesen
Charlotte Delran
Chris Edgar
Peter Fischer
Cæcilie Heising
Thomas Howalt
Tantiana Midrigan Højengaard
Niels Jørgensen
Søren Reinhold Jensen
Christoffer Kay
Kjartan Vidarsson
Jørgen Larsen
Tamir Lomholt
Karsten Lund
Ulf Maagaard
Foad Mojib
Jonas Nielsen
Rune Petersen
Mads Prahm
Genevieve Ripeau
Niels Ole Sørensen
Martin Schröder
Christine CT Thårup

Voice Casting and Direction (US)

KBA Voice Production

Featuring the Voice Talents of

David Andriole
David Bateson
Barbara Bernád
Brian Beacock
Joan M. Bentsen
Michael Benyer
Nicole Black
Scott Bullock
Billy Cross
Christopher Curry
Vinnny Curto
Mark Deakins
Christine Dunford
Wayne Duvall
Alfred Fair
Crispin Freeman
Jorge Garcia
Grant George
Jessica Gee
Bob Glouberman
Francois Eric Grodin
Nemi Fadlallah
Jean Claude Flamant

26.

Thor Frølich
Heather Halley
Danielle Hartnett
Stew Herrera
Tish Hicks
Stephani Hodge
Tray Hooper
Roger L. Jackson
Peter Jessop
Bill Jurney
Barry Gordon Mc. Kenna
Mark Klasterin
Celestino Lancia
Noah Lazarus
Micheal Lindsay
Deborah Marlowe
Jennifer Martin
Don Mathews
Vivienne McKee
Jim Meskinen
Ennis Morris
Bob Neches
Byrne Offutt
Jeremy C. Petreman
Carlos Reig Plaza
Billy Pope
Earth Miller
Bernard Reeves
Sam Riegel
Daniel Riordan
Paul Rugg
Sam Sako
Pete Scherer
Karen Strassman
Mathew Stravitz
Miles Stroth
Jim Thornton
Trey Turner
Sal Viscuso
Wade Williams
Laura J.K. Wrang

Voice Recording Studio (US)
Studiopolis

Additional Voice Direction (DK)
Thomas Howalt

Additional recording Studio (DK)
Ranum Studios, Copenhagen

Mocap actors
Christopher (Jack) Corcoran
Tina Robinson
Bo Thomas
Jamie Treacher

Cellist
Helle Sørensen

Additional Artwork
supplied by Mine Loader
Software Co., Ltd.

Music



"Double Trouble" Performed by
John Mayall's Bluesbreakers
Courtesy of The Decca Record
Company Ltd

Licensed by kind permission
from the Film & TV licensing
division, Part of the Universal
Music Group.

'Double Trouble' composed by
Otis Rush. Published by
Conrad Music, A Division of Arc
Music Corp.

"White Noise" performed by
The Vacation. Written by Ben
Tegal & Steve Tegal. Produced
by Tony

Hoffer. Published by Chrysalis
Music Limited.

Appears by kind permission of
Chrysalis Music and The Echo
Label (P) & (C) The Echo Label
Limited 2004

Taken from the album "Band
From World War Zero"

Published by Zenith Publishing
Ltd. © 2003 Zenith Publishing
Ltd. Written by P Watts/S
Gillett/J Reeve. Performed by

'Airbiscuit' from the album
Caldo-Freddo. Recording
Copyright 2003 Zenith Café Ltd

www.airbiscuit.net
www.zenithcafe.co.uk
info@zenithcafe.co.uk

Tomorrow Never Dies (Karaoke
version) Music : Rosendahl /
Christensen. Lyrics : Rosendahl
/ Rosendahl. Performed by
Swan Lee. Karaoke version
sung by Barbara Bernád.

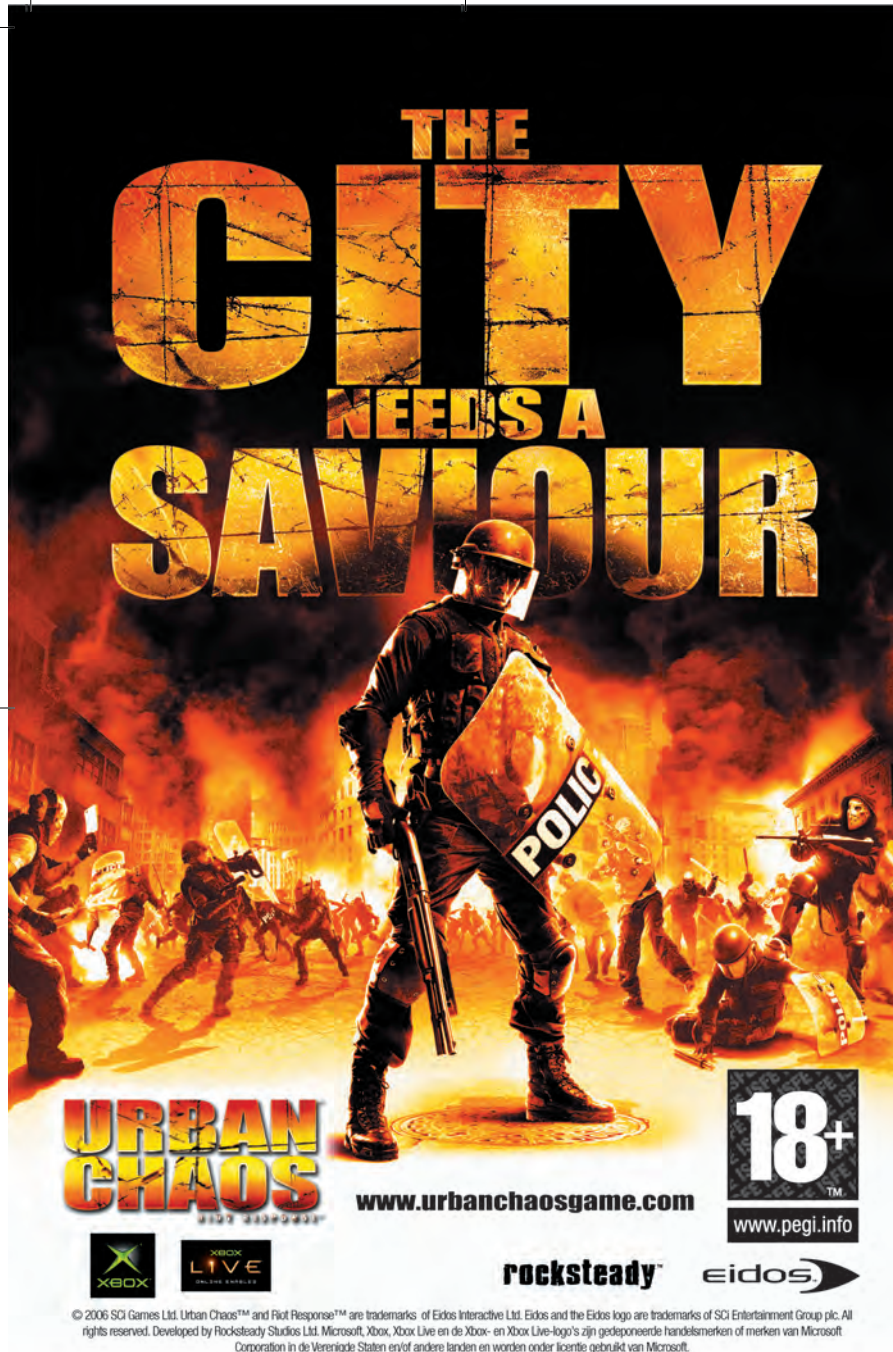
Tomorrow Never Dies (Original
version) Music : Rosendahl /
Christensen. Lyrics : Rosendahl
/ Rosendahl. Performed by
Swan Lee. Original version sung
by Pernille Rosendahl

Franz Schubert (1797): Ave
Maria. The work is in the Public
Domain.

Artists: Daniel Perrett, Soprano.
Praxedis Rütli, Soprano. From
the album Tudor4 7029 Ave
maria. Zürcher Sängerknaben.
Conductor: Alphons von
Aarburg. © 1995 Tudor
Recording AG, Zürich /
Switzerland

Slasher
Music and lyrics: Bo Heidelberg
& Kim G. Hansen. Performed by
Institute for the Criminally
Insane





directe omgeving). Ouders moeten alert zijn op deze symptomen en hun kinderen ernaar vragen - kinderen en tieners kunnen namelijk eerder last krijgen van dergelijke aanvallen dan volwassenen.

NEEM TIJDENS HET GEBRUIK DE VOLGENDE VOORZORGSMAATREGELEN IN ACHT:

- Ga niet te dicht bij het scherm staan. Ga op een goede afstand van de televisie zitten, zover als de lengte van de kabel dat mogelijk maakt.
 - Speel de videogame bij voorkeur op een klein televisiescherm.
 - Speel niet als je moe bent of te weinig hebt geslapen.
 - Zorg ervoor dat de kamer waarin je speelt goed is verlicht.
- Neem tijdens het spelen van een videogame elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

SCHADE AAN JE TELEVISIE VOORKOMEN

Gebruik dit product niet met bepaalde televisies en monitors. Bij sommige televisies, met name bij toestellen met voor- of achterprojectie en plasmaschermen, kunnen beschadigingen optreden tijdens het spelen van videogames. Statische beelden of afbeeldingen kunnen tijdens een normaal spelverloop 'inbranden' in het scherm. Dit betekent dat een schaduwbeeld van het statische beeld permanent op je scherm wordt weergegeven, ook wanneer je geen videogames speelt. Deze beschadiging treedt ook op wanneer je een videogame pauzeert, waardoor een statisch beeld ontstaat. Raadpleeg de handleiding van je televisie of monitor om vast te stellen of je op jouw toestel veilig videogames kunt spelen.

HULP NODIG?

ONDERSTEUNING VIA INTERNET OP WWW.EIDOS.COM

TECHNISCHE HULPLIJN: 00 44 870 9000222

Let op: dit is een nummer in Engeland en er wordt alleen Engels gesproken. Bovendien komen alle telefoonkosten voor het bellen voor jouw rekening en de kosten voor het bellen naar het buitenland zijn hoger dan voor telefoontjes binnen je eigen land. Vraag daarom toestemming aan degene die de telefoonrekening betaalt (als je dat tenminste niet zelf bent), voordat je de hulplijn belt.

Voor informatie over het vervangen van discs of handleidingen (na de garantieperiode van 90 dagen) of andere niet-technische vragen kun je contact opnemen met de klantenservice via het onderstaande adres:

Eidos Ltd
Wimbledon Bridge House
1 Hartfield Road
Wimbledon
SW19 3RU

The PEGI age rating system:
Le système de classification d'âge PEGI :
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione PEGI
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:

Les catégories de classification d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: ¡Variará en función del país!

Nota: Può variare a secondo del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu:

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
 LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
 LENGUAJE INAPROPIADO
 CATTIVO LINGUAGGIO
 VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION
 LA DISCRIMINATION
 DISCRIMINACIÓN
 DISCRIMINAZIONE
 DISKRIMINIERUNG



DRUGS
 LES DROGUES
 DROGAS
 DROGHE
 DROGEN



FEAR
 LA PEUR
 TERROR
 PAURA
 ANGST UND
 SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
 LE CONTENU SEXUEL
 CONTENIDO SEXUAL
 SESSO
 SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
 LA VIOLENCE
 VIOLENCIA
 VIOLENZA
 GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>